
Wii™
WeSing
ROCK!
BEDIENUNGSANLEITUNG
nordic games

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sein können, dass alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo-System passt.



WARNUNG: Bitte lesen Sie vor Inbetriebnahme des Nintendo® Hardware-Systems, der Disc oder des Zubehörs unbedingt die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen, wichtigen Gesundheits- und Sicherheitshinweise durch.





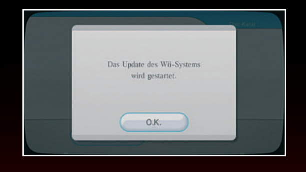
DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT SOWOHL DEN 50 Hz (576i)- ALS AUCH DEN 60 Hz (480i)-MODUS.





Inhalt

Update des Wii-Menüs



Wenn Sie die Disc das erste Mal in Ihre Wii-Konsole einlegen, wird überprüft, ob die aktuellste Version des **Wii-Menüs** verfügbar ist. Falls nicht, erscheint automatisch der **Wii-System-Update-Bestätigungsbildschirm**. Wählen Sie O.K., um fortzufahren. Das Update kann einige Minuten in Anspruch nehmen und es ist möglich, dass dabei dem **Wii-Menü** neue Kanäle hinzugefügt werden. Beachten Sie bitte, dass dieWii-Konsole über das aktuellste Update des **Wii-Menüs** verfügen muss, um diese Disc abzuspielen.

HINWEIS: Sollte nach dem Durchführen des Updates im Disc-Kanal nicht der Titel der eingeschobenen Disc angezeigt werden, ist ein weiteres Update notwendig. Wiederholen Sie in diesem Falle die oben genannte Vorgehensweise.

Während eines Updates des **Wii-Menüs** hinzugefügte Kanäle werden im Speicher der Wii-Konsole abgelegt, sofern genügend Speicherplatz vorhanden ist. Diese zusätzlichen Kanäle können auf dem **Datenverwaltungsbildschirm** in den Wii-Optionen gelöscht werden. Wurden die Kanäle gelöscht, können sie später im Wii-Shop-Kanal erneut kostenlos heruntergeladen werden.

Wenn das **Wii-Menü** auf den neuesten Stand gebracht wird, werden Speicherdaten oder Programme, die auf nicht autorisiertemWege erstellt wurden, aus demSpeicher der Wii-Konsole gelöscht, da sie die Wii-Konsole beschädigen und/oder Fehler in Spielesoftware verursachen können.Wirmöchten darauf hinweisen, dass Nintendo keine Gewährleistung für die Funktionsfähigkeit von unlizensierter Software oder unlizensiertem Zubehör nach diesem oder einem zukünftigen Update des **Wii-Menüs** gibt.

Vor dem Spiel



Schieben Sie die We Sing Rock!™-Disc korrekt in den Disc- Schacht der Wii™-Konsole. Die Wii-Konsole schaltet sich daraufhin automatisch ein. Der abgebildete **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird angezeigt. Lesen Sie die Informationen auf diesem Bildschirm sorgfältig durch und drücken Sie den A-Knopf. Der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird angezeigt, wenn die Disc vor dem Einschalten derWii-Konsole eingelegt wird, oder wenn dieWii-Konsole eingeschaltet wird, ohne dass eine Disc eingelegt ist.

Zeigen Sie mit der Wii-Fernbedienung auf den Disc-Kanal im **Wii-Menü** und drücken Sie den A-Knopf.

Der **Startbildschirm des Kanals** wird angezeigt. Wählen Sie START aus und drücken Sie den A-Knopf.

Es werden Informationen zur Handgelenksschlaufe angezeigt. Stellen Sie sicher, dass die Handgelenksschlaufe fest sitzt, und drücken Sie anschließend den A-Knopf.



Der Vorspann des Spiels beginnt.

Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung der Wii-Konsole übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wenn für die Wii-Konsole bereits eine dieser Sprachen ausgewählt worden ist, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist eine Sprache für die Wii-Konsole ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel standardmäßig die englische Sprache verwendet. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich verändern, indem die Spracheinstellung der Wii-Konsole verändert wird. Bitte schlagen Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Wii-Kanäle und Wii-Systemeinstellungen nach, falls Sie weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigen.

Anschließen des USB-Mikrofons

Vergewissern Sie sich, dass Ihre Wii-Konsole ausgeschaltet ist. Stecken Sie anschließend den Stecker des USB-Mikrofons in einen der USB-Steckplätze auf der Rückseite der Konsole.

Um zwei USB-Mikrofone unter Nutzung eines Wii-LAN-Adapters an Ihre Wii-Konsole anzuschließen, befolgen Sie bitte die untenstehenden Schritte:

1. Stecken Sie den Stecker des Wii-LAN-Adapters in einen der zwei USBSteckplätze.
2. Verbinden Sie einen kompatiblen USB-Hub mit dem freien USB-Steckplatz. (Weitere Informationen über kompatible USB-Hubs finden Sie auf support.nintendo.com)

2. Verbinden Sie anschließend beide USB-Mikrofone mit dem USB-Hub. Bitte beachten Sie die folgenden Hinweise, um Schäden an Ihrer Wii-Konsole oder Game Disc zu vermeiden:

• Ziehen Sie während des Spielens nicht am USB-Mikrofon.
• Befindet sich eine Game Disc in der Wii-Konsole, so entnehmen Sie diese, bevor Sie das USB-Mikrofon einstecken oder entfernen.

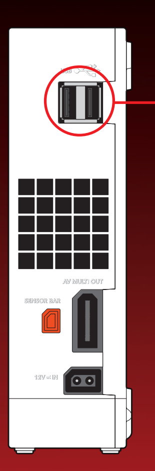
Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten - Strangulierungsgefahr. Das Kabel des USB-Mikrofons könnte sich um den Hals schnüren.

Bitte schlagen Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Wii-Kanäle und Wii-Systemeinstellungen (Wii-Systemeinstellungen und Datenverwaltung) nach, um weitere Informationen zu 60 Hz und EDTV/HDTV zu erhalten.

Vorbereitung

Zur Einrichtung der Logitech-Mikrofone befolge die hier aufgeführten Anweisungen:

Stelle sicher, dass die Wii ausgeschaltet ist, bevor du neue Geräte anschließt. Bei Verwendung eines Mikrofons schließe dieses einfach an einen der freien USB-Anschlüsse auf der Rückseite der Wii an.



Rückseite der Wii™-Konsole

Schließe das USB-Mikrofon oder einen USB 2.0-kompatiblen Verteiler an einen freien USB-Anschluss auf der Rückseite der Wii-Konsole an.

Wenn du mehr als zwei Mikrofone verwendest, kannst du diese mithilfe eines USB-Verteilers anschließen. Schließe die Mikros an den USB-Verteiler an und schließe diesen wiederum wie oben beschrieben an den USB-Anschluss auf der Rückseite der Wii an.

Wenn du die Mikrofone an die Wii angeschlossen hast, schiebe die We Sing Rock!™-Disc in den Disc-Schacht ein. Wenn du die Produktinformationen gelesen hast, drücke den A-Knopf deiner Wii-Fernbedienung.

Um zusätzliche Informationen zur Einrichtung deiner Wii-Konsole zu erhalten, konsultiere bitte die Bedienungsanleitung deiner Wii.

Das Spiel

Zum Spielen von We Sing Rock!™ musst du einfach einen Spielmodus und ein Lied wählen, das Mikrofon in die Hand nehmen und SINGEN!

Jeder Modus verfügt über verschiedene Optionen, die dir bei der Einrichtung des Spiels helfen werden. Diese Optionen lassen dich ein Lied wählen, ein Team zusammenstellen oder festlegen, wer im Gruppenmodus welchen Abschnitt singt. Alle Optionen werden klar auf dem dafür relevanten Bildschirm angezeigt. Wenn du nicht sicher bist, platziere den Zeiger der Wii-Fernbedienung ein paar Sekunden lang über der Menü-Option, um eine Beschreibung dieses Modus' anzuzeigen. Wenn du bei Beginn des Spiels in eines der Mikrofone singst, registriert das Spiel die Tonhöhe, die Note und den Rhythmus und bewertet dich auf der Grundlage deiner Leistung.

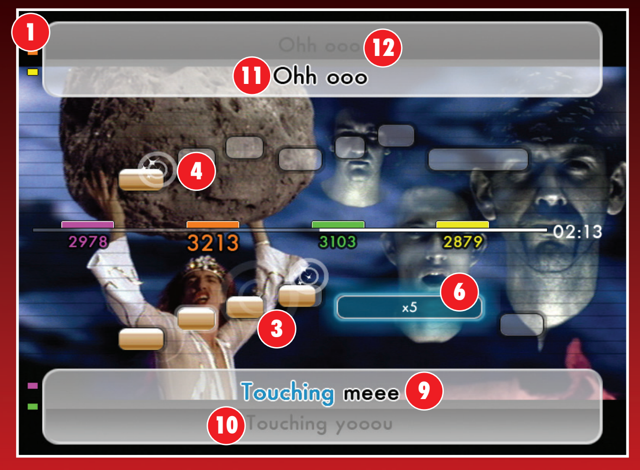
WICHTIG: DENKE DARAN, dass das musikalische Erlebnis am besten ist, wenn du das Mikrofon zwischen 3 und 5 cm von deinem Mund entfernt hältst.

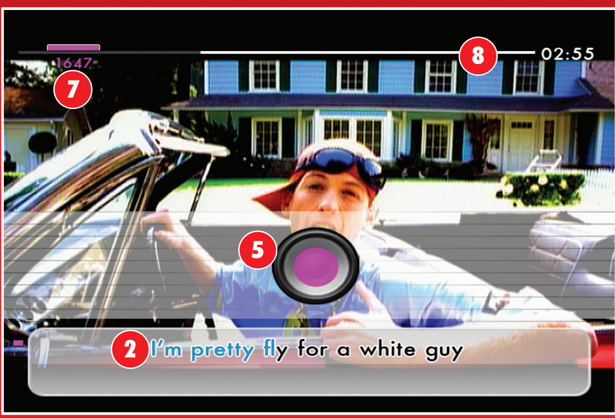
WICHTIG: Das Spiel unterstützt bis zu vier Mikrofone gleichzeitig. Um zu bestimmen, welches dein Mikrofon ist, sprich einfach hinein und du wirst einen bunten Balken aufleuchten sehen. Dieser Balken zeigt dir, welcher Farbe das Mikrofon zugewiesen wurde, mit dem du spielst.

WICHTIG: Das Spiel speichert nach jedem Lied automatisch.

Der Spielbildschirm

Unten siehst du eine Abbildung des Spielbildschirms (gezeigt mit zwei Spielern). Je nach gewähltem Spielmodus unterscheidet er sich leicht.







1 Spielerfarbe
Wenn du in dein Mikrofon sprichst, blinkt deine Farbe kurz auf. Der Text, den du singen sollst, wird ebenfalls in dieser Farbe angezeigt.



2 Timing-Anzeige
Eine blaue Timing-Anzeige bewegt sich auf dem Bildschirm am Text entlang, um anzuzeigen, wann du singen musst.



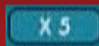
3 Gesungene Tonhöhen-Linie
Wenn du in der falschen Tonhöhe singst, erscheint eine Tonhöhen-Linie in deiner Farbe unter (wenn du zu tief singst) oder über (wenn du zu hoch singst) der Tonhöhen-Linie.



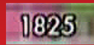
4 Tonhöhen-Linien
Während du dein Lied singst, werden die von dir gesungenen Noten im Verhältnis zu den richtigen Noten, die du singen solltest, angezeigt. Wenn du die richtige Note triffst, füllt sich der Balken in Gold.



5 R.A.P.S.
Das Rap Analysis Performance System (R.A.P.S) erscheint bei Raps oder Abschnitten eines Liedes, für die keine bestimmte Tonhöhe festgelegt ist. Hier wirst du nach dem Rappen des Liedertextes bewertet. Die Farbe des Lautsprechers richtet sich nach deiner Bewertung.



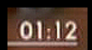
6 Star-Noten
Beim Spielen werden in bestimmten Abschnitten des Liedes besondere Noten angezeigt. Wenn du eine solche Note korrekt triffst, erhältst du einen Bonuswertungs-Multiplikator für diese Note, der durch x5 oder x10 angezeigt wird.



7 Punktestand
Während du mit deinem Gesang Punkte sammelst, steigt der Punktestand oben auf dem Bildschirm immer weiter. Dein endgültiger Punktestand wird am Ende des Lieds angezeigt und richtet sich nach der Qualität deines Gesangs.

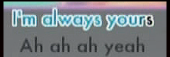
WICHTIG: Das Mikrofon ist sehr empfindlich. Auch wenn jede Art von Geräusch die Tonhöhen-Linie füllen kann, verfügt das Spiel über die nötige Technologie, um Betrug vorzubeugen. Nur, wenn man die richtigen Noten zum richtigen Zeitpunkt **singt**, wird man durch Punkte belohnt!

WICHTIG: Einige Textstellen sind weder mit Tonhöhen-Linien noch mit R.A.P.S. verbunden. Bei diesen kannst du frei improvisieren, doch du wirst auch keine Punkte für sie erhalten.



8 Zeitanzeige/Zeit-Balken

Der Zeit-Balken wird mit Fortschreiten des Lieds immer kürzer. Geht er ganz zur Neige, endet das Lied. Außerdem gibt die Zeitanzeige Aufschluss darüber, wie lange das Lied noch dauern wird.



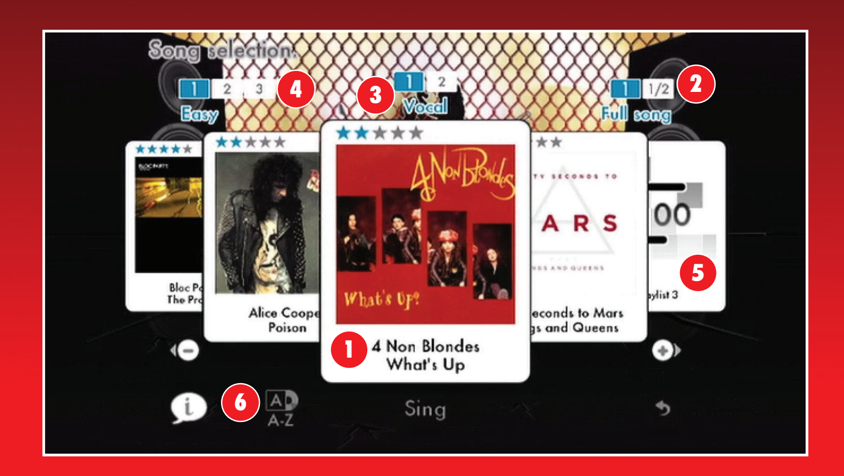


Text

In jedem Spielmodus erscheint der Text des aktuellen Lieds kurz bevor du ihn singen musst. Singe jedes Wort, wenn es mit Farbe versehen wird, um den richtigen Zeitpunkt zu treffen. Wenn das Wort für eine gewisse Zeit die Farbe behält, bedeutet dies, dass das Wort diese Zeit über nach der Vorgabe der Tonhöhen-Linien gehalten werden muss. Der aktuelle Text von Sänger 1 erscheint unten auf dem Bildschirm (9); die folgenden Wörter darunter (10). Die Texte von Sänger 2 erscheinen oben auf dem Bildschirm (11); die folgenden Wörter darüber (12).

WICHTIG: Du erhältst nicht viele Punkte? Keine Sorge, versuche es einfach wieder. Denk daran: Übung macht den Meister.

Liederauswahl



1 Wenn du einen Modus gewählt hast, siehst du das „Liederkarussell“. So kannst du im Karussell navigieren:

a) Bewege den Zeiger der Wii-Fernbedienung auf ein Plattencover und drücke den **A-Knopf**. Dieses Lied wird nun in die Bildschirmmitte gerückt.
b) Drehe die Wii-Fernbedienung nach links oder rechts, um das Karussell nach links oder rechts drehen zu lassen.
b) Drücke den **Plus-Knopf** oder den **Minus-Knopf** auf der Wii-Fernbedienung, um das Karussell nach links oder rechts drehen zu lassen.
d) Bewege den Zeiger der Wii-Fernbedienung auf + oder - und drücke den **A-Knopf**.
e) Um ein Lied nach dem Zufallsprinzip zu wählen, schüttle die Wii-Fernbedienung.

Wenn sich das Lied, das du singen möchtest, bereits in der Mitte des Karussells befindet, bewege den Zeiger darauf und drücke den **A-Knopf**, um zu beginnen. Alternativ kannst du den Zeiger auf „Singe“ bewegen und dann den **A-Knopf** drücken.

WICHTIG: Bewege den Zeiger deiner Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm und schüttle sie nach rechts oder links, damit ein Lied nach dem Zufallsprinzip ausgewählt wird.

2 Länge

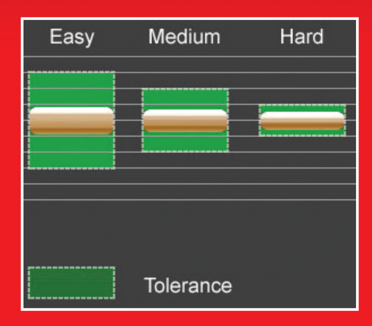
Du kannst außerdem die Länge des Liedes festlegen, das du singen willst. Du kannst das Lied entweder in voller Länge singen oder mithilfe der 1/2-Option eine kürzere Version spielen. Standardmäßig werden Songs in voller Länge gespielt.

3 Gesang

Du kannst den Gesang entweder einschalten oder reduziert wiedergeben, um ein authentisches Karaoke-Erlebnis zu garantieren. Im reduzierten Modus wird der Gesang des ursprünglichen Interpreten leiser oder gar nicht wiedergegeben, sodass du nur die musikalische Begleitung hörst.

4 Schwierigkeitsgrad

Es gibt drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, in denen du spielen kannst: leicht, mittel und schwer. Je schwerer der Modus, umso weniger Raum wird für Fehler beim Treffen der richtigen Tonhöhe gelassen und umso mehr Punkte gibt es zu gewinnen. Standardmäßig ist der leichte Modus gewählt.



5 Wiedergabeliste

Du kannst eine Folge von Liedern, die du hintereinander singen willst, festlegen. Wähle entweder Wiedergabeliste 1, 2 oder 3 im Karussell. Auf dem Bildschirm für die Wiedergabeliste wähle dann mit dem **Plus-Knopf** oder dem **Minus-Knopf** das Lied, das du hinzufügen willst, bewege den Zeiger auf das Plattencover und drücke den A-Knopf, um zu bestätigen. Deine Auswahl wird dann auf der Wiedergabeliste erscheinen. Um ein Lied aus der Wiedergabeliste zu entfernen, bewege den Zeiger auf den Namen des Lieds und drücke dann den **A-Knopf**, um die Option „Entfernen" aufzurufen. Bewege den Zeiger dann auf die Option „Entfernen" neben dem Lied, das du entfernen möchtest und bestätige den Vorgang durch Drücken des **A-Knopfes**.

Wenn du alle Lieder ausgewählt hast, die du in deine Wiedergabeliste aufnehmen willst, bewege den Zeiger unten auf dem Bildschirm auf „Singe" und drücke auf den **A-Knopf**, um deine Wiedergabeliste zu spielen. Denk daran, dass du maximal acht Songs pro Wiedergabeliste wählen und jeweils höchstens drei Wiedergabelisten haben kannst.

6 Reihenfolge Song-Liste

Mithilfe dieses Symbols kannst du die Songs alphabetisch nach Künstler- oder Song-Name sortieren.

WICHTIG: Einige Lieder werden von mehreren Interpreten gesungen. In einigen Fällen kannst du sowohl im Mehrspieler- als auch im Einzelspieler-Modus selbst festlegen, den Part welches Interpreten du singen möchtest.

Party-Modus

Es gibt mehrere Modi, in denen du im Rahmen des **Party-Modus** zusammen mit Freunden spielen kannst. Bei diesen könnt ihr zu zweit oder sogar zu viert spielen. Dabei wird ein Mikrofon pro Spieler benötigt.

We Sing (2-4 Spieler)

Im We Sing-Modus können zwei oder mehr Spieler zusammen spielen, indem sie die Parts eines bestimmten Interpreten oder bestimmte Abschnitte des Lieds übernehmen. Wenn ihr die Parts verschiedener Sänger übernehmen wollt, werden die Texte beider Sänger gleichzeitig auf dem Bildschirm angezeigt. (Siehe Seite 5 dieser Spielanleitung). Im We Sing-Modus werden keine „inkorrekten" Tonhöhenlinien angezeigt.

Versus (2-4 Spieler)

Ein Kopf-an-Kopf-Wettbewerb, bei dem es um alles geht. Jeder singt den gleichen Text - wer bei Ende des Lieds die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

Gruppenwettbewerb (3-4 Spieler)

Es wird gespielt wie im Versus-Modus, doch hier treten zwei Gruppen gegeneinander an. Eine Gruppe kann aus 1 bis 3 Spielern bestehen. Das Team mit den meisten Punkten bei Ende des Lieds gewinnt.

Erster bei X (2-4 Spieler)

Die Regeln hier sind denkbar einfach: Der erste Spieler, der die festgelegte Anzahl an Punkten erreicht, gewinnt. Das Lied endet, sobald ein Spieler diese Punktzahl erreicht.

Mikrofonweitergabe (2-4 Spieler, nur 1 Mikro)
Bis zu vier Spieler wechseln sich ab, um ihre Gesangskünste unter Beweis zu stellen. Jeder Spieler singt einen Abschnitt des Lieds, bis der nächste Spieler an der Reihe ist. Sei wachsam, denn du könntest als Nächstes dran sein. Jeder Spieler trägt mit seinen Punkten zum endgültigen Punktestand bei, der am Ende des Lieds angezeigt wird.

Blind (2-4 Spieler)
Miss dich mit anderen Spielern und versuche, das Lied richtig zu singen. Doch pass auf, denn der Text und die Musik könnten jeden Moment während des Lieds aussetzen!

Marathon (2-4 Spieler)
Jeder singt Songs einer festgelegten Wiedergabeliste, um so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Der beste Punktedurchschnitt für alle Songs gewinnt.

Experte (2-4 Spieler)
Du glaubst, du bist in We Sing Rock! allen anderen überlegen? Dann beweise es im Experten-Mehrspieler-Modus. Hier gibt es weder Tonhöhen-Linien noch Texte auf dem Bildschirm, es geht nur um das Lied und deine Punkte. Singe das Lied und erreiche ohne jegliche Hilfe möglichst viele Punkte.



Sängerauswahl
Bei Liedern mit mehr als einem Interpreten kannst du wählen, welchen Part du singen willst oder sogar eine Mischung aus mehreren Parts wählen. Jede Auswahl ist mit anderen Texten verbunden und hat Einfluss darauf, wie das Lied gespielt wird. In Liedern mit einem Interpreten kann der Text auf verschiedene Spieler aufgeteilt werden.

Wenn der Bildschirm zur Sängerauswahl erscheint, müssen alle Spieler zunächst ihre Mikros schütteln, um dem Spiel ihre Bereitschaft zu signalisieren. Wenn du dem Spiel beitrittst, kannst du wählen, welchen Part du übernehmen willst. Du kannst entweder eine Hälfte eines Duetts oder das ganze Lied übernehmen - die Wahl liegt ganz bei dir. Wenn du dich entschieden hast, wähle die entsprechende Option und bestätige dann durch „Singe“, sobald auch die anderen ihre Wahl getroffen haben.

WICHTIG: Bei einigen Liedern singen mehr als zwei Sänger gleichzeitig. Bei diesen Liedern werden die Sänger so in zwei Gruppen zusammengefasst, dass jeder Spieler einen etwa gleich großen Part übernimmt.

Solomodus

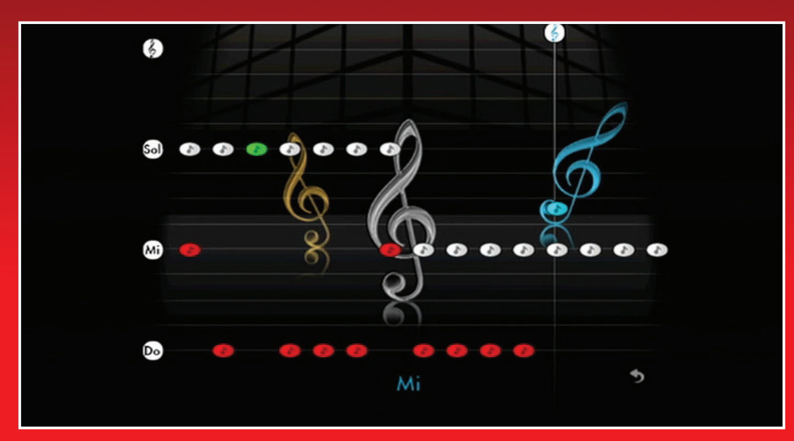
Sing allein oder als Teil eines Duetts. Übe, hohe Punktzahlen zu erreichen, bevor du vor deinen Freunden angibst.

Übungen

Die Übungen dienen dazu, deine Stimme zu bilden, damit du die richtigen Töne leichter triffst. Die Übungen basieren auf der regulären Tonleiter:

C, D, E, F, G, A, H

Die Tonleiter ist variabel; du kannst eine beliebige Note als Ausgangspunkt nehmen und über die höchste/tiefste Note hinausgehen, um wieder ans andere Ende zu gelangen.



Dies erlaubt Sängern mit tieferen oder höheren Stimmen, die Lektionen ebenfalls zu spielen. Du kannst die Tonhöhe bestimmen, indem du eine Note singst, bevor sich das Metronom über den Bildschirm bewegt und die Lektion beginnt. Eine grüne Note besagt, dass du die richtige Tonhöhe getroffen hast; eine rote Note weist darauf hin, dass du falsch singst.

Preise

Im Spiel gibt es jede Menge Preise, auf die du hinarbeiten kannst. Sie reichen von einfachen Preisen für das Erstellen deiner ersten Wiedergabeliste bis hin zu Preisen für das Erreichen von mehr als 9000 Punkten mit jedem Lied! Schau dir die Liste der Preise an, um mehr Informationen zu ihnen zu erhalten.

Karaoke

Du willst ein Lied ohne den Druck, hoch punkten zu müssen, singen? Kein Problem, denn genau dafür gibt es den Karaoke-Modus. Hier gibt es weder Punktestände noch Leistungsbalken - es dreht sich alles um das Lied, den Text und die Musik in deinem Herzen.

Jukebox

Schau dir dein Lieblingslied an, ohne das Spiel spielen zu müssen. Wähle dabei ein einzelnes Lied oder spiele eine selbst festgelegte Wiedergabeliste ab.

Charts

Bei den Charts handelt es sich um eine Auswahl an Punktetabellen, die die besten Sänger von einem bis zu vier Spielern und der Mikrofonweitergabe zeigen.

Du kannst für jede Gruppe die höchsten Punkte für jedes Lied anzeigen. Die Charts zeigen das Lied, den Namen des Spielers und die höchste erreichte Punktzahl für das Lied. We Sing speichert Punktestände, die eine Platzierung in den Charts nach sich ziehen, automatisch.

Optionen

Hier kannst du die Spieleinstellungen ändern, um sie besser deinem Spielstil anzupassen. Markiere einfach die gewünschte Option im Menü und ändere dann die Farbe mithilfe des Schiebereglers. Bewege den Zeiger auf die Symbole + und - und drücke den **A-Knopf**, um die Farbe zu ändern. Du kannst außerdem den Schieberegler schneller bewegen, indem du den **Plus-Knopf** bzw. den **Minus-Knopf** auf der Wii-Fernbedienung drückst.

Menüfarbe
Hier kannst du die Farbe der Menü-Schaltflächen ändern.

Hintergrund
Hier kannst du das Hintergrunddesign für das Hauptmenü ändern.

Menü-Musik
Hier kannst du die Musik, die beim Anzeigen des Hauptmenüs gespielt wird, ändern.

Musik-Lautstärke
Hier kannst du die Lautstärke der Musik ändern, die abgespielt wird.

Mikrofon-Lautstärke
Hier kannst du die Wiedergabe-Lautstärke der Mikrofone ändern.

HDTV-Kompensator
Bei einigen HDTVs treten bei Musik-Spielen Audio-Verzögerungen auf. Der Kompensator erlaubt es dir, die Verzögerung zwischen Text und Musik zu vergrößern oder zu verkleinern, und so zu bestimmen, wann der Text auf dem Bildschirm erscheint. Bewege einfach den Schieberegler, bis der Testton mit der auf dem Bildschirm dargestellten Welle übereinstimmt.

Du kannst den Kompensator auf bis zu 500 ms (eine halbe Sekunde) vor oder nach der Originalaufnahme einstellen.

Mitwirkende
Schau dir an, wer alles mitgeholfen hat, We Sing zum Leben zu erwecken.

Standard
Setzt alle Einstellungen auf die Standardwerte zurück.

Pausenmenü

Drücke den **A-Knopf** während des Spielens, um das Pausenmenü anzuzeigen. Im **Pausenmenü** wird das Lied unterbrochen. Verlässt du das Pausenmenü, spielt das Lied weiter.

Weiter
Lässt dich zum aktuellen Lied zurückkehren.

Wiederholen
Lässt dich das aktuelle Lied neu starten.

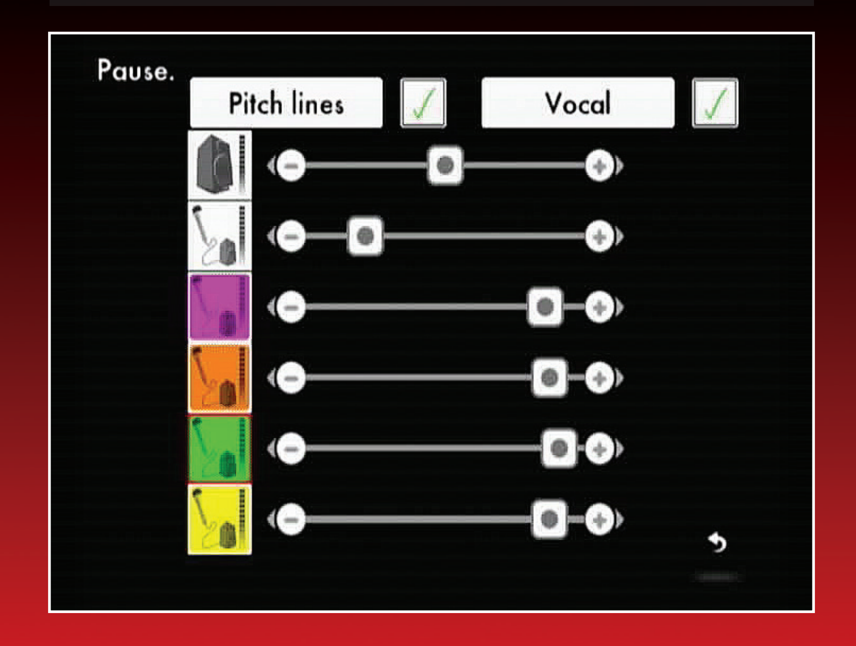
Anderes Lied
Lässt dich zur Liedauswahl für den aktuellen Modus zurückkehren und ein neues Lied wählen.

Optionen
Hier kannst du die Optionen einschließlich Musik- und Mikrofonlautstärke ändern.

Mikrolautstärke
Liedlautstärke
Tonhöhen-Linien ein-/ausschalten: Hierbei handelt es sich um die dünnen Linien auf dem Bildschirm
Gesang ein-/ausschalten: Hier kannst du den Gesang des Original-Interpreten ausschalten (oder leiser stellen)

Beenden
Hiermit verlässt du das aktuelle Lied und kehrst zum Hauptmenü zurück.

HINWEIS FÜR DIE OPTIONEN: Das einzelne (bunte) Mikrofon regelt die Aufnahmelautstärke für deine Stimme. Wird es ganz heruntergeschaltet, wird der Gesang beim Abspielen nicht wiedergegeben.
Wenn ein Sänger lauter singt als der andere, kannst du dies durch Einstellen der einzelnen Mikrofonlautstärken ausgleichen. Die Haupteinstellung für Mikrofonlautstärke regelt die allgemeine Lautstärke aller Mikrofone.



Ergebnisse

Am Ende deiner Darbietung wird diese gemäß deiner Leistung kommentiert und mit einem Preis belohnt.



Der „Goldfisch"-Preis: Deine Darbietung war so schlecht, dass sie einen Preis dafür verdient!



Der „Faule Tomate"-Preis. Du hast es versucht, aber das Ergebnis spricht für sich selbst.



Der „Quietscheentchen"-Preis. Kindisch, aber auch ziemlich schlecht.



Der „Bausteine"-Preis. Du hast es versucht und dabei Potenzial gezeigt.



Der „Utensilien"-Preis. Du warst ziemlich gut, aber etwas mehr Übung könnte nicht schaden.



Der „Technik"-Preis. Alle Grundlagen stimmten und mehr. Versuche, beim nächsten Mal einen der Top-Preise zu ergattern.



Der „Bronzene Schallplatte"-Preis. Echtes Potenzial. Gutes Timing und treffsichere Noten.



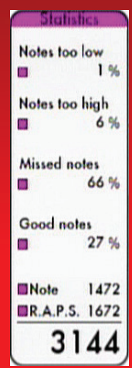
Der „Silberne Schallplatte"-Preis. Tolles Timing und treffsichere Noten.



Der „Goldene Schallplatte"-Preis. Echtes Potenzial. Fast perfekt, was Timing und getroffene Noten anbelangt.



Der „Diamantenes Mikro"-Preis. Du hast das Niveau eines Profi-Sängers erreicht!



Ergebnis-Bildschirm

Jedes Mal, wenn du ein Lied beendest, wird der Bildschirm mit den Ergebnissen angezeigt. Hier kannst du deinen endgültigen Punktestand sowie eine große Auswahl an Statistiken ansehen, die deine Darbietung des Liedes bewerten. Um deine Statistiken zu sehen, zeige einfach auf deinen Punktestand und die Informationen werden angezeigt. Höchstwertungen werden auf der Bestenliste gespeichert.

„Zu tiefe Noten" zeigt an, wie viel des Liedes du tiefer als in der geforderten Tonhöhe gesungen hast.
„Zu hohe Noten" zeigt an, wie viel des Liedes du höher als in der geforderten Tonhöhe gesungen hast.
„Verpasste Noten" sind die Teile des Liedes, die du nicht gesungen hast.
„Richtige Noten" sind die Noten, die du in der korrekten Tonhöhe gesungen hast.

Wenn ein Lied R.A.P.S. enthält, werden jeweils die Punkte, die du während des Gesangs- und Rap-Teils des Songs erzielt hast, angezeigt.

Von diesem Bildschirm aus kannst du außerdem deine letzen gesungenen Lieder wiedergeben, damit du selbst hören kannst, wie gut du gesungen hast und deine Stimme bearbeiten, um noch größeren Spaß zu haben.

Mitwirkende

nordic games

The Publishing Team:
Pelle Lundborg
Nik Blower
Susanne Falkmar
Scott Morrow
Richard Charge
Lars Wingefors
Per Fredriksson
Ali Manzuri
Hamed Manzuri
Erik Stenberg
Tommy Tjernell
Mikael Brodén
Almudena Moreno



Managing Director
Leo Zullo

Production Director
Jason Harman

Producer
Kevin Leathers

Graphic Designer
Neil Dickens

Product Manager
Sean Walsh

Assistant Producer
David Lynch

Web Designer
Edward Willey

Office Assistant
Angelica Khamissa

LE CORTEX

Project Director
Frédéric Sommer

Creative Director
Johan Spielmann

Art Director
France Garnier

Lead Developer
Antoine Sicot

Developers
Romain Patroix
Cédric Loiseau

2D/3D Artists
Martin Welter
Danielle Condé

Sound Designer
Frédéric Oscar

SPECIAL THANKS
Dominique
Javotte
Mame

VOXLER
Vocal interaction

CEO
Nicolas Delorme

Lead Programmer
Damien Douté

Core Engine Programmer
Fabien Gobillard
Laurent Minot
Olivier Veneri

Engine Research
Aymeric Zils

Music Annotation Manager
Bruno Verbrugghe
Marion Courjaud

MUSIC LICENSING:
Master and publishing rights clearances handled by:
Ploug Partnership Consulting

Audio Engineering
Vincent Percevault
Jesse Holt

QA
Thanks to all at Globalstep LLC

Localisation
Thanks to Claire and all at Loc-3

Photoshoot by:
FORM ADVERTISING
Ben Bonello
David Birch

A special thanks to Richard Simpson - Stylist, and Lauren Baker - Make-Up Artist.

Musik-Quellen

30 Seconds To Mars - Kings And Queens
(J.Leto)
© Imagem Music Scandinavia
℗ 2009 EMI Music Sweden

4 Non Blondes - What's Up (L.Perry)
© Sony/ATV Music Publishing Scandinavia
℗ 1993 Interscope Records. Licensed from Universal Music UK Ltd

Alice Cooper - Poison
(D.Child, A.Cooper, J.M.Mc Curry)
© Sony/ATV Music Publishing Scandinavia
© Universal Music Publishing AB
℗ 1989 Sony Music Entertainment

Bloc Party - The Prayer
(K.Okereke, R.Lissack, G. Moakes, M.Tong)
© EMI Music Publishing Ltd
℗ 2007 Universal Music UK Ltd

The Cardigans - My Favourite Game
(P.Svensson, N.Persson)
© Stockholm Songs
℗ 1998 Universal Music UK Ltd

Coldplay - Violet Hill
(G.Berryman, J.Buckland, W.Champion, C.Martin)
© Universal Music Publishing AB
℗ 2008 EMI Music Sweden

Creedence Clearwater Revival - Proud Mary (J.Fogerty)
© Concord Music Group, Inc.
℗ 1969 Universal Music UK Ltd

The Darkness - I Believe In A Thing Called Love (D.Hawkins, F.Poullain Patterson, E.Graham, J.Hawkins)
© Universal Music Publishing
© Chicken Sounds administered by Kobalt Music Publishing Limited
℗ 2003 Warner Music UK
»I Believe In A Thing Called Love« by »The Darkness« licensed courtesy of Warner Music UK Ltd

Daughtry - What About Now
(B.Moody, J.Hartzler, D.Hodges)
© BMG Chrysalis Scandinavia AB
© EMI Music Publishing Scandinavia AB
℗ 2006 19 Recordings Limited

Def Leppard - Pour Some Sugar On Me (S.Clark, P.Collen, J.Elliott, R.Lange, R.Savage, R.Allen)
© Bludgeon Riffola Ltd/Misty Music AB
© Out-Of-Pocket-Productions-Ltd/Universal Music Publishing AB
℗ 1987 Universal Music UK Ltd

Elvis Presley - Suspicious Minds
(J.Mark)
© Sony/ATV Music Publishing Scandinavia
℗ 1969 Sony Music Entertainment

Europe - The Final Countdown
(J.Tempest)
© EMI Music Publishing Scandinavia AB
℗ 1986 Sony Music Entertainment

Evanescence - Bring Me To Life
(B.Moody, A.Lee, D.Hodges)
© Air Chrysalis Scandinavia AB
℗ 2003 EMI Music Sweden AB

Extreme - More Than Words
(N.Bettencourt, G.Cherone)
© Universal Music Publishing AB
℗ 1991 Universal Music UK Ltd

Faith No More - Epic
(M.Patton, M.Bordin, R.Bottum, B.Gould, J.Martin)
© Universal Music Publishing
℗ 1989 Warner Music UK
»Epic« by »Faith No More« licensed courtesy of Warner Music UK Ltd

Franz Ferdinand - Take Me Out
(A.Huntley, N.McCarthy, R.Hardy, P.Thomson)
© Universal Music Publishing AB
℗ 2004 Domino Recording Co Ltd
Licensed courtesy of Domino Recording Co Ltd

"All Right Now" performed by Free
(Rodgers, Fraser)
Published by Blue Mountain Music Ltd
Courtesy of Universal Music UK Ltd

Garbage - I Think I'm Paranoid
(D.Erickson, S.Manson, S.Marker, B.Vig)
℗ Universal Music Publishing
_ 1998 Warner Music UK
»I Think I'm Paranoid« by »Garbage«
licensed courtesy of Warner Music UK Ltd

Gossip - Standing In The Way Of Control
(N.Howdeshell, H.Blilie, M.Patterson)
© Air Chrysalis Scandinavia AB
℗ 2007 Kill Rock Stars licensed from Back Yard UK

Heart - Alone
(B.Steinberg, T.Kelly)
© Sony/ATV Music Publishing Scandinavia
℗ 1987 EMI Music Sweden

INXS - Never Tear Us Apart
(A.Farriss, M.Hutchence)
© Warner/Chappell Music Ltd
℗ 1988 Warner Music UK

Kasabian - Underdog
(S. Pizzorno)
© EMI Music Publishing Scandinavia
℗ 2009 Sony Music Entertainment UK Limited

KT Tunstall - Suddenly I See
(K.Tunstall)
© Sony/ATV Music Publishing Scandinavia
℗ 2005 EMI Music Sweden

Limp Bizkit - Rollin'
(L.Dimant, F.Durst, S.R.Rivers, W.L.Borland, J.E.Otto, K.Dean)
© Universal Music Publishing AB
© Scandinavian Songs AB
℗ 2000 Universal Music UK Ltd

Meredith Brooks - Bitch
(S.Peiken, M.Brooks)
© EMI Music Publishing Scandinavia
℗ 1997 EMI Music Sweden

Motörhead - Ace Of Spades
(I.Kilmister, E.Clarke, P.Taylor)
© EMI Music Publishing Scandinavia AB
℗ 1980 Universal Music UK Ltd

My Chemical Romance - Welcome To The Black Parade (G.Way, T.Raymond, F.Iero, B.Bryar, M.Way)
© EMI Music Publishing Scandinavia
℗ 2006 Warner Music UK
»Welcome To The Black Parade« by »My Chemical Romance«
licensed courtesy of Warner Music UK Ltd

The Offspring - Pretty Fly (For A White Guy) (B.Holland)
© Underachiever Music administered by Kobalt Music Publishing Ltd
℗ 1998 Sony Music Entertainment

OK Go - Here It Goes Again (D.Kulash)
© OK Go Publishing administered by Kobalt Music Publishing Limited
℗ 2006 EMI Music Sweden

Panic At The Disco - 9 In The Afternoon
(B.Urie, G.Ross, S.Smith)
© EMI Music Publishing Scandinavia
℗ 2008 Warner Music UK
»9 In The Afternoon« by »Panic At The Disco«
licensed courtesy of Warner Music UK Ltd

Paramore - Ignorance
(H.Williams, J.Farro)
© Warner/Chappell Music Ltd
℗ 2009 Warner Music UK
»Ignorance« by »Paramore« licensed courtesy of Warner Music UK Ltd

The Pretenders - Brass In Pocket
© EMI Music Publishing Scandinavia AB
℗ 1979 Warner Music UK
»Brass In Pocket« by »The Pretenders«
licensed courtesy of Warner Music UK Ltd

Robert Palmer - Addicted To Love
(R.Palmer Robert Allan)
© Warner/Chappell Music Ltd
℗ 1986 Universal Music UK Ltd

The Scorpions - Wind of Change
(Music& Lyrics by Klaus Meine)
© BMG RIGHTS MANAGEMENT GmbH
℗ 1990 Universal Music UK Ltd

Sheryl Crow - All I Wanna Do
(S.Crow, K.Gilbert, B.Bottrell, W.Cooper, D.Baerwald)
© Sony/ATV Music Publishing Scandinavia
© Warner/Chappell Music Ltd
© BMG Chrysalis Scandinavia AB
© Universal Music Publishing AB
℗ 1994 Universal Music UK Ltd

Simple Minds - Don't You (Forget About Me) (K.Forsey, S.W.Schiff)
© Universal/MCA Music Scand. AB
℗ 1985 EMI Music Sweden AB

Survivor - Eye of the Tiger
(J.Peterik, F.M.III.Sullivan)
© Sony/ATV Music Publishing Scandinavia
© Warner/Chappell Music Ltd
℗ 1985 Volcano Entertainment III, LLC

Tina Turner - The Best
(M.Chapman/H.Knight)
© Knighty Knight Music/Mike Chapman/ Misty Music AB
℗ 1989 EMI Music Sweden

Wheatus - Teenage Dirtbag
(B.Brown)
© EMI Music Publishing Scandinavia AB
℗ 2000 Sony Music Entertainment Inc.

Whitesnake - Here I Go Again 87
(D.Coverdale, B.Marsden)
© EMI Music Publishing Scandinavia AB
© Warner/Chappell Music Ltd
℗ 1987 EMI Music Sweden

Trance Dance - You're Gonna Get It
(B.Malen, PJ.Wide, P.Hökengren, J.Stark, S.Johansen)
© BMG Chrysalis Scandinavia AB
℗ 1988 Sony Music Entertainment Inc.





Logitech® USB Microphones are fully compatible with We Sing – the first karaoke console game that supports four microphones and four singers at the same time, exclusively for the Wii. Logitech® USB Microphones are also fully compatible with Disney Sing It, High School Musical 3, Guitar Hero and Rock Band. Some multiplayer features require 2+ Logitech® USB Microphones

GARANTIE

90 Tage Garantie
Nordic Games garantiert, dass die im Lieferumfang dieses Produkts enthaltene Wii Game Disc für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen frei von Material- und Verarbeitungsfehlern bleiben wird. Nordic Games erklärt sich bereit, die von Defekten betroffene Disc nach eigenem Ermessen ohne für den Käufer entstehende Kosten zu reparieren oder zu ersetzen. Die Garantie findet im Falle von durch Nachlässigkeit des Käufers oder Dritter, unangemessener Verwendung, Modifikationen oder im Widerspruch zum Benutzerhandbuch des Produkts stehender Verwendung entstandene Schäden keine Anwendung.

DIESE GARANTIE GILT NICHT FÜR PRODUKTE AUS ZWEITER HAND ODER EHEMALIGE VERLEIH-TITEL

Im Falle des Auftretens eines von dieser Garantie abgedeckten Defekts bitten wir, Nordic Games unter der auf der Rückseite dieser Verpackung aufgedruckten Adresse zu kontaktieren. Bei Einsendung dieses Produkts bitten wir darum, die Originalverpackung, den Kaufbeleg sowie eine Beschreibung des/der identifizierten Defekte beizufügen.

Wenn ein Produkt zurückgesandt wird und

- der Kaufbeleg nicht beigefügt wurde
- der beanstandete Defekt nicht von dieser Garantie abgedeckt wird
- der durch die Garantie abgedeckte Zeitraum abgelaufen ist

wird Nordic Games das Produkt auf Kosten des Kunden reparieren oder ersetzen.

Nordic Games schließt im vollen gesetzlich gestatteten Umfang jegliche Garantien, seien diese ausdrücklich oder stillschweigend, bezüglich der zufriedenstellenden Qualität und/oder Eignung dieses Produktes für einen bestimmten Zweck aus. Die gesetzlichen Ansprüche bleiben von dieser Garantie unberührt.

TECHNISCHE BETREUUNG

Wenn beim Spielen mit deiner Software von Nordic Games Probleme auftreten sollten, besuche bitte den Abschnitt für die technische Betreuung auf www.nordicgames.se und klicke auf die Überschrift „Support“. Hier findest du die Datenbank for die Problembehebung von Nordic Games sowie Kontaktinformationen für den Fall, dass die Datenbank keine Lösung für dein Problem bietet.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:











Content Descriptors:
Description du contenu:
















The 'Online' logo indicates that a game allows the player to have access to online game play against other players.

Le logo « Online » indique qu'un titre vous permet de jouer avec d'autres personnes en ligne.

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:
Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:
Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:
Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:
Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

RVL-SQRP-GER

HALTE NACH DEN FOLGENDEN TOLLEN TITELN AUSSCHAU, ALLE AUS DEM HAUSE nordic games





www.facebook.com/wesingDE



DAS ULTIMATIVE TANZPARTY-SPIEL MIT 40 DANCEFLOOR HITS UND DOWNLOAD SHOP!





www.facebook.com/WeDanceGame

Um Zugang zu Facebook zu haben, musst du über ein angemeldetes Konto und Internetzugang (auf Kosten des Kunden) verfügen. Benutzer müssen mindestens das dreizehnte (13.) Lebensjahr vollendet haben.

4301620/MAN/GER

NORDIC GAMES PUBLISHING AB
ÄLVGATAN 1, SE-652 25 KARLSTAD, SWEDEN.

PRINTED IN THE EU